

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN FLASH CARD  
TERHADAP HASIL BELAJAR MATERI BENTUK RUMAH  
ADAT KELAS IV DI MIN 1 JOMBANG**

**SKRIPSI**

**Disusun oleh:**

**Lovi Agus Setiawan**

**NIM. 15140030**



**JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

**2020**

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN FLASH CARD  
TERHADAP HASIL BELAJAR MATERI BENTUK RUMAH  
ADAT KELAS IV DI MIN 1 JOMBANG**

**SKRIPSI**

*Diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang  
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh Gelar  
Sarjana Strata Satu Sarjana Pendidikan (S.Pd)*

**Disusun oleh:**

**Lovi Agus Setiawan**

**NIM. 15140030**



**JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

**2020**

HALAMAN PERSETUJUAN

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN FLASH CARD TERHADAP HASIL  
BELAJAR MATERI BENTUK RUMAH ADAT KELAS IV  
DI MIN 1 JOMBANG

**SKRIPSI**

Oleh:

**LOVI AGUS SETIAWAN**

**NIM: 15140030**

Telah di Setujui oleh:

Dosen Pembimbing



**Maryam Faizah M.Pd.I**

**NIP. 199012252019032019**

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



**H. Ahmad Sholeh, M.Ag**

**1976080332006041001**

## **HALAMAN PERSEMBAHAN**

Segala puji dan syukur kepada Allah SWT

Sholawat serta salam kami panjatkan kepada Nabi Muhammad SAW

Penulis persembahkan karya ini untuk

Kedua orangtua yang selalu mendoakan setiap usaha dalam menenpuh perkuliahan untuk ibuku ( Siti Maryam) dan bapakku ( Suyono) eyangku ( Umi Masruroh) kakak ku ( Imam Hanafi) doa dan perjuangan untuk membiayai kuliah saya yang begitu iklas

Serta dosen pembimbing Ibu Maryam Faizah, M.Pd.I yang senantiasa sabar dalam membimbing saya sehingga berhasil dan mas Ghofir yang juga mengajarkan pengalamannya kepada saya.serta dewan pengasuh MSAA

Terimakasih kepada sahabat-sahabat saya yang berada di MSAA, kepada teman satu kamar saya Kak Alfian yang senantiasa membantu menyelesaikan media dan mensupport saya, para murobi/ah ustad budi,ustad agus,ustad afif,ustad alfa,mia atus yang senantiasa memberi motivasi serta ustadz fatah dan bunda ermita selaku pengasuh mabna ar-razi yang mendampingi dan mendoakan , keluarga Farabi 67,rusdy 78, farabi 89,ar-razi 90, el-marifah. Dan terimakasih kepada kak fadil, shon, hasan,tajudin,lutfi,zaky,kausar,imam dan kakak-kakak musrifah ar-razi 90 yang senantiasa mengingatkan ku dan selalu perhatian jikalau saya sakit yang mengantar kedokter.

Rekan-rekan satu bimbingan wildan,ikrima,dan cahyayang selalu Saling suport satu sama lain, serta teman teman satu kelas di jurusan pgmi.

## HALAMAN PENGESAHAN

### PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN FLASH CARD TERHADAP HASIL BELAJAR MATERI BENTUK RUMAH ADAT KELAS IV DI MIN 1 JOMBANG

#### SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh  
Lovi Agus Setiawan (15140030)  
Telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 29 juni 2020  
Serta diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar strata satu  
Sarjana Pendidikan (S.Pd)

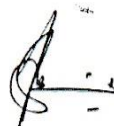
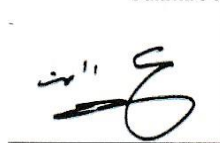
Panitia Penguji  
Ketua Sidang,  
Dr.Abdul Ghafur,M.Ag  
NIP.197304152005011004

Sekretaris Sidang,  
Maryam Faizah,M.Pd.I  
NIP. 199012252019032019

Dosen Pembimbing,  
Maryam Faizah,M.Pd.I  
NIP. 199012252019032019

Penguji Utama,  
Dr.Hj.Sulalah,M.Ag  
NIP.196511121994032002

Panitia Penguji



Mengesahkan,  
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana  
Mahmud Ibrahim Malang



Dr.H. Agus Maimun, M.Pd  
NIP.1965081719983 1 003

## **HALAMAN PERSEMBAHAN**

Segala puji dan syukur kepada Allah SWT

Sholawat serta salam kami panjatkan kepada Nabi Muhammad SAW

Penulis persembahkan karya ini untuk

Kedua orangtua yang selalu mendoakan setiap usaha dalam menenpuh perkuliahan untuk ibuku ( Siti Maryam) dan bapakku ( Suyono) eyangku ( Umi Masruroh) kakak ku ( Imam Hanafi) doa dan perjuangan untuk membiayai kuliah saya yang begitu ihklas

Serta dosen pembimbing Ibu Maryam Faizah, M.Pd.I yang senantiasa sabar dalam membimbing saya sehingga berhasil dan mas Ghofir yang juga mengajarkan pengalamannya kepada saya.serta dewan pengasuh MSAA

Terimakasih kepada sahabat-sahabat saya yang berada di MSAA, kepada teman satu kamar saya Kak Alfian yang senantiasa membantu meyelesaikan media dan mensupport saya, para murobi/ah ustad budi,ustad agus,ustad afif,ustad alfa,mia atus yang senantiasa memberi motivasi serta ustadz fatah dan bunda ermita selaku pengasuh mabna ar-razi yang mendampingi dan mendoakan , keluarga Farabi 67,rusdy 78, farabi 89,ar-razi 90, el-marifah. Dan terimakasih kepada kak fadil, shon, hasan,tajudin,lutfi,zaky,kausar,imam dan kakak-kakak musrifah ar-razi 90 yang senantiasa mengingatkan ku dan selalu perhatian jikalau saya sakit yang mengantar kedokter.

Rekan-rekan satu bimbingan wildan,ikrima,dan cahyayang selalu Saling suport satu sama lain, serta teman teman satu kelas di jurusan pgmi.

**MOTTO**

**خَيْرُ النَّاسِ أَنْفَعُهُمُ النَّاسِ**

*“Sebaik Baik Manusia Adalah Yang Paling Bermanfaat Bagi Orang  
Lain”*

Maryam Faizah M.Pd.I

Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Malang, 10 April 2020

Hal : Skripsi Lovi Agus Setiawan

Lamp. : 6 (empat) Eksemplar

Yang Terhormat

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Malang

Di tempat

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa, maupun teknik penulisan, dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Lovi Agus Setiawan

Nim : 15140030

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul Skripsi : PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN FLASH CARD  
TERHADAP HASIL BELAJAR MATERI BENTUK RUMAH  
ADAT KELAS IV DI MIN 1 JOMBANG

Maka selaku pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak diajukan untuk diujikan. Demikian mohon dimaklumi adanya.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Pembimbing



**Maryam Faizah M.Pd.I**

**NIP. 199012252019032019**



### Surat Pernyataan

Saya yang bertandatangan di bawah ini saya:

Nama : Lovi Agus Setiawan

NIM : 15140030

Alamat : Desa Temurejo, Kecamatan Bangorejo, Kabupaten Banyuwangi

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan pada suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya, juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini disebutkan dalam daftar rujukan.

Batu, 30 Desember 2019



Lovi Agus Setiawan

## KATA PENGANTAR



Segala puji syukur atas segala karunia Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis bisa menyelesaikan Skripsi berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Flash Card pada Materi Bentuk Rumah Adat Terhadap Hasil Belajar Kelas IV di MIN 1 Jombang ”

Sholawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah mengantarkan umatnya menuju jalan kebenaran.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini tidak akan selesai tanpa pengarahan dan bimbingan, serta bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Rektor UIN Maliki Malang, Prof. Abd. Haris, M.Ag dan para pembantu Rektor atas segala layanan dan fasilitas yang diberikan selama peneliti menempuh studi.
2. Dr. H. Agus Maimun, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
3. Ketua Program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Dr. H. Ahmad Sholeh M.Ag atas motivasi koreksi dan kemudahan pelayanan penulisan skripsi
4. Dosen Pembimbing Maryam Faizah M.Pd.I atas bimbingan, saran, kritik dan koreksinya dalam penulisan skripsi.

5. Semua staf pengajar atau dosen yang tidak mungkin disebutkan satu perasatu yang telah memberikan pengetahuan, wawasan serta ilmu dalam menyelesaikan seminar proposal.
6. Kepala sekolah MIN 1 Jombang Dra. Lilik Nafsiatin, M.Pd.I yang telah mengizinkan peneliti untuk melakukan penelitian di sekolah

Akhirnya dengan kerendahan hati, penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan dan banyak kekurangan. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran dari semua pihak dan penulis berharap semoga penulisan skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis pada khususnya dan pembaca pada umumnya.

Malang, 03 April 2020  
Penulis

Lovi Agus Setiawan

## PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No. 158 tahun 1987 dan No. 0543 b/U/1987 yang secara garis dapat diuraikan sebagai berikut:

### A. Huruf

ا	=	A	ز	=	Z	ق	=	Q
ب	=	B	س	=	S	ك	=	K
ت	=	T	ش	=	Sy	ل	=	L
ث	=	Ts	ص	=	Sh	م	=	M
ج	=	J	ض	=	Dl	ن	=	N
ح	=	<u>H</u>	ط	=	Th	و	=	W
خ	=	Kh	ظ	=	Zh	ه	=	H
د	=	D	ع	=	‘	ء	=	,
ذ	=	Dz	غ	=	Gh	ي	=	Y
ر	=	R	ف	=	F			

### B. Vokal Panjang

kal (a) panjang = â

kal (i) panjang = î

kal (u) panjang = û

### C. Vokal Diphthong

أَوْ = Aw

أَيَّ = Ay

أُو = û

إَيَّ = î

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Originalitas Penelitian .....	9
Tabel 2.1 Jenis dan Indikator Hasil Belajar .....	20
Tabel 3.1 Jumlah Sampel .....	26
Tabel 3.2 Reability Statistic .....	31
Tabel 4.1 Nilai Pre tes dan Pos tes Hasil Belajar	
kelas Eksperimen.....	35
Tabel 4.2 Deskripsi Nilai <i>Pre -tes</i> dan <i>Pos -tes</i> Hasil Belajar	
kelas Eksperimen.....	36
Tabel 4.3 Prosentase Nilai <i>Pre -tes</i> dan <i>Pos -tes</i> Hasil Belajar	
kelas Eksperimen.....	37
Tabel 4.4 Nilai <i>Pre -tes</i> dan <i>Pos -tes</i> Hasil Belajar	
kelas Kontrol .....	38
Tabel 4.5 Deskripsi Nilai <i>Pre -tes</i> dan <i>Pos -tes</i> Hasil Belajar	
kelas Kontrol .....	39
Tabel 4.6 Prosentase Nilai <i>Pre -tes</i> dan <i>Pos -tes</i> Hasil Belajar	
kelas Kontrol .....	40

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Rancangan non-equivalen Control Group Design ....	24
Gambar 3.2 Rumus Uji Validitas .....	29
Gambar 4.1 Hasil Hitung Uji-t Independen Sampel Tes .....	41

## **Daftar Grafik**

### **Grafik 4.1 Peningkatan Ketuntasan**

Kelas Eksperimen dan Kontrol .....	34
------------------------------------	----

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	iv
HALAMAN MOTTO .....	v
HALAMAN NOTA DINAS .....	vi
SURAT PERNYATAAN .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
PEDOMAN TRANSLITERASI .....	x
DAFTAR TABEL .....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xii
DAFTAR GRAFIK.....	xiii
DAFTAR ISI .....	xiv
ABSTRAK .....	xvii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	5
C. Tujuan Penelitian .....	6
D. Manfaat Pengembangan .....	6
E. Hipotesis Penelitian .....	6
F. Ruang Lingkup Penelitian .....	7
G. Originalitas Penelitian .....	7
H. Definisi Operasional .....	11
I. Sistematika Pembahasan .....	12
BAB II KAJIAN PUSTAKA .....	14
A. Media Pembelajaran .....	14
1. Pengertian Pembelajaran .....	14
2. Fungsi Media Pembelajaran .....	15



3. Tujuan dan Manfaat Media Pembelajaran .....	16
B. Pengertian Media Flashcard .....	16
1. Pengertian Media Flashcard.....	16
2. Ciri-ciri Flas Card.....	16
3. Kekurangan dan Kelebihan Media Flash Card.....	17
C. Rumah Adat .....	18
D. Hasil Belajar .....	18
E. Kerangka Berpikir .....	22
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>23</b>
A. Lokasi Penelitian .....	23
B. Pendekatan dan Jenis Penelitian .....	23
C. Variabel Penelitian .....	25
1. Variabel Dependen .....	25
2. Variabel Independen .....	25
D. Populasi dan Sampel .....	25
E. Data dan Sumber Data .....	26
1. Data .....	26
2. Sumber Data .....	27
F. Instrumen Penelitian .....	27
G. Uji Validitas dan Reliabilitas .....	28
1. Uji Validitas .....	28
2. Uji Reliabilitas .....	30
H. Analisis Data .....	31
I. Prosedur Penelitian .....	32
1. Tahap Persiapan .....	32
2. Tahap Pelaksanaan .....	33
3. Tahap Pengolahan Data .....	33

BAB IV PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN .....	35
A. Distribusi Frekuensi Pretest dan Posttest Hasil Belajar Kelas Eksperimen.....	35
B. Distribusi Frekuensi Pretest dan Posttest Hasil Belajar Kelas Kontrol.....	38
C. Uji Hipotesis Penelitian.....	41
BAB V PEMBAHASAN .....	43
A. Pengaruh Hasil Belajar Siswa Materi Bentuk Rumah Adat Sebelum Menggunakan Media Flashcard Dalam Proses Pembelajaran Kelas IV MIN 1 Jombang.....	43
B. Pengaruh Media Pembelajaran <i>Flash Card</i> terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV MIN 1 Jombang .....	44
BAB VI PENUTUP .....	47
A. Kesimpulan .....	47
B. Saran .....	47
C.DAFTAR PUSTAKA.....	49
D.LAMPIRANLAMPIRAN .....	

## ABSTRAK

**Setiawan, Lovi Agus. 2020. Pengaruh Media Pembelajaran Flash Card pada Materi Bentuk Rumah Adat Terhadap Hasil Belajar Kelas IV di MIN 1 Jombang, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Maryam Faizah, M.Pd.I**

---

Meningkatkan hasil belajar adalah suatu keharusan yang harus dilakukan guru kepada siswanya, sehingga bisa melihat kemampuan siswa dalam memahami suatu materi yang disampaikan. Oleh karena itu, meningkatkan hasil belajar mempunyai peran penting dalam pembelajaran yang baik. Untuk itu dalam penelitian eksperimen ini diharapkan media *Flash Card* dapat membantu dalam meningkatkan hasil belajar siswa di MIN 1 Jombang

Tujuan penelitian ini adalah 1. Mengetahui bentuk media pembelajaran flashcard pada materi “Bentuk Rumah Adat 2. Mengetahui pengaruh media pembelajaran flashcard dalam meningkatkan hasil belajar siswa Kelas IV MIN 1 Jombang

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah paradigma kuantitatif dan Jenis Penelitiannya adalah eksperimen. Desain penelitian ini adalah *non-equivalen control group design* dengan populasi dan sampel siswa kelas IV MIN 1 Jombang. Instrument penelitian yang digunakan yaitu angket dan lembar observasi. Data yang diperoleh dianalisis dengan *Independent Sample T-test*.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1) Berdasarkan perhitungan data angket untuk mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran yang menggunakan media *Flash Card* yang telah di implementasikan pada kelas eksperimen diperoleh data respon dari 22 siswa terhadap pembelajaran menggunakan media *Flash Card* sebesar 76%, sehingga dapat dikatakan bahwa respon siswa baik sekali atau efektif. (2). Bahwa  $t$  hitung untuk hasil Hasil Belajar dengan *Equeval variance not assumed* (diasumsi kedua varians tidak sama) adalah 3.980 dengan probabilitas 0.00. dan nilai probabilitas  $0.00 < 0.05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Berdasarkan dari hasil hitung sesuai prosentase terdapat peningkatan yang signifikan dari kelas eksperimen yang dalam proses pembelajarannya menggunakan media *Flash Card* yaitu dari 22 siswa 26.66% yang tuntas pada tahap pretes, sedangkan pada tahap postes meningkat menjadi 76.66% siswa yang tuntas. Untuk kelas kontrol sendiri dari 22 siswa 20% yang tuntas pada tahap pretes dan 30% yang tuntas pada tahap postes. Kesimpulanya, media *Flash Card* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap Meningkatkan Hasil Belajar

Kata Kunci : Hasil Belajar, Media Flash Card

## ABSTRACT

**Setiawan, Lovi Agus. 2020. The Effect of Flash Card Teaching Media in Custom Home Material Toward Learning Outcome at 4<sup>th</sup> grade in State Islamic Elementary School 1, Jombang. Department of Islamic Elementary School Teacher Education, Faculty of Education and Teacher Training, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Advisor: Maryam Faizah, M.Pd.I**

---

Improving learning outcome is a compulsory task that should be done by teacher in order to see the students' competence in comprehending a delivered material. Thus, improving learning outcome has a big role in a good learning. In this experimental research, Flash Card is expected to help to improve students' learning outcome in State Islamic Elementary School 1, Jombang.

The research goals are 1. To know the students' responses toward Flash Card media in form of Custom Home to 4<sup>th</sup> grade students in State Islamic Elementary School 1, Jombang. To know the effect of Flash Card media toward Students' Learning Outcome at 4<sup>th</sup> grade in State Islamic Elementary School 1, Jombang.

The research methods employed in this research are quantitative paradigm. The research type is experimental research. The research design is non equivalent control group design. However, the population and sample of the research is 4<sup>th</sup> grade students in State Islamic Elementary School 1, Jombang. The instrument used is questionnaire and observation sheet. The data obtained is analyzed with independent simple T Test.

The results of this study indicate that (1) Based on the calculation of questionnaire data to determine student responses to learning using Flash Card media that have been implemented in the experimental class obtained response data from 22 students to learning using Flash Card media by 76%, so it can be said that student responses are very good or effective. (2). t arithmetic for the results of Learning Outcomes with the Evalval variance not assumed (assumed the two variances are not the same) is 3,980 with a probability of 0.00. and the probability value  $0.00 < 0.05$  then  $H_0$  is rejected and  $H_1$  is accepted. Based on the results of the calculation according to the percentage, there is a significant increase in the experimental class in the learning process using the Flash Card media, from 22 students 26.66% who completed the pretest stage, while the posttest stage increased to 76.66% of students who completed. The control class is 22 students, 20% of the students have completed the pretest stage and 30% of them have completed the posttest stage. Based on the conclusion, Flash Card media has a significant effect on improving learning outcomes

Keyword: Learning Outcome, Flash Card Media

## مستخلص البحث

لوفي أغوس ستياوان. 2020، تأثير وسائط التعليم "فلاش كارد" في مادة أشكال البيت التقليدي على نتائج التعليم من الفصل 4 في المدرسة الابتدائية الحكومية 1 جومبانج. البحث الجامعي، قسم تعليم معلم المدرسة الابتدائية. كلية العلوم التربوية. جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج.

المشرف: مريم فائزة، الماجستير.

الكلمات المفتاحية: نتائج التعليم، وسائط، فلاش كارد

إرتقاء نتائج التعليم هي أمر مهم التي لا بد على المعلم أن يقوم بها للطلاب، حتى يتمكنوا من رؤية قدرة الطلاب على فهم المواد المقدمة. لذلك، فإن إرتقاء نتائج التعليم له دور مهم في التعليم الجيد. فذلك، في هذا البحث، من المتوقع أن تكون وسائط "فلاش كارد" قادرة على المساعدة في إرتقاء نتائج تعليم الطلاب في في المدرسة الابتدائية الحكومية 1 جومبانج. الغرض من هذه الدراسة هو 1. معرفة ردود الطلاب على وسائط "فلاش كارد" في شكل تعلم المنازل التقليدية في الفصل 4 في المدرسة الابتدائية الحكومية 1 جومبانج، 2. معرفة تأثير وسائط "فلاش كارد" على نتائج التعليم من طلاب الفصل 4 في المدرسة الابتدائية الحكومية 1 جومبانج. منهجية البحث المستخدمة في هذه الدراسة هي نموذج كمي ونوع البحث هو التجربة. كان تصميم هذه الدراسة تصميم مجموعة التحكم غير المكافئة (*non-equivalen control group design*) مع السكان وعينة من طلاب الفصل 4 في المدرسة الابتدائية الحكومية 1 جومبانج. كانت أداة البحث المستخدمة عبارة عن ورقة استبيان وملاحظة. وقد تم تحليل البيانات التي تم الحصول عليها بواسطة *Independent Sample T-test*.

تشير نتائج هذه الدراسة إلى أنه (1) استنادًا إلى حساب بيانات الاستبيان لتحديد استجابات الطلاب للتعلم باستخدام وسائط "فلاش كارد" التي تم تنفيذها في الفصل التجريبي تم الحصول على بيانات الاستجابة من 22 طالبًا للتعلم باستخدام وسائط "فلاش كارد" بنسبة 76٪، لذلك يمكن القول أن ردود الطلاب جيدة جدا أو فعالة. (2).  $t$  الحساب لحساب نتائج التعليم ب *Equeval variance not assumed* (على افتراض أن التباين ليسا متماثلين) هو 980,3 باحتمال قدره 0.00. وقيمة الاحتمال  $0.05 > 0.00$  ثم  $H_0$  مرفوضة وقبول  $H_1$ . بناءً على نتائج الحساب وفقًا للنسبة المئوية، هناك زيادة ملحوظة في الفصل التجريبي في عملية التعلم باستخدام وسائط "فلاش كارد" من 22 طالبًا 26.66٪ أكملوا مرحلة الاختبار التمهيدي، بينما ارتفعت مرحلة الاختبار إلى 76.66٪ من الطلاب الذين أتموا. لفئة التحكم

نفسها من بين 22 طالبا 20 ٪ الذين أكملوا مرحلة الاختبار القبلي و 30 ٪ الذين أتموا مرحلة الاختبار البعدي. في الختام، فإن وسائط "فلاش كارد" لها تأثير كبير على تحسين نتائج التعلم.

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Menurut UU No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan diselenggarakan dengan memberi keteladanan, membangun kemauan, dan mengembangkan kreativitas peserta didik dalam proses pembelajaran.<sup>1</sup>

Interaksi yang terjadi selama proses belajar tersebut dipengaruhi oleh lingkungan, antara lain terdiri dari murid, guru, petugas perpustakaan, kepala sekolah, bahan atau materi pembelajaran (buku, modul, selebaran, majalah, rekaman video, atau audio dan bahan sejenisnya), dan berbagai sumber belajar dan fasilitas (proyektor *overhead*, perekam pita audio dan video, radio, komputer, televisi, perpustakaan laboratorium, pusat sumber belajar, dan lain-lain).<sup>2</sup>

Penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat mempermudah guru menyampaikan suatu informasi. Oleh karena itu untuk menciptakan suasana belajar aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan guru dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam merancang dan menggunakan media pembelajaran. Namun

---

<sup>1</sup> Undang Undang Sistem Pendidikan Nasional No 20, tentang kurikulum

<sup>2</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja grafindo Persada, 1977), hlm. 1

pada kenyataannya banyak guru yang tidak memanfaatkan media untuk menyampaikan materi. Namun pada kenyataannya banyak guru yang tidak memanfaatkan media untuk menyampaikan materi. Seperti halnya pada saat peneliti melakukan observasi di MIN 1 Jombang pada siswa kelas IV. Guru mengajarkan materi bentuk rumah adat dengan berpedoman buku BUPENA

Berdasarkan observasi dan wawancara dengan Ibu Luluk Uluwiyah, S. Ag, M. PdI sebagai guru kelas IV F, mengungkapkan bahwa:

“Terdapat kendala dan kesulitan dalam menyampaikan materi rumah adat dimana siswa susah memahami bentuk rumah adat di setiap daerah. Guru dalam menyampaikan materi masih kesulitan karena terbatasnya media pembelajaran yang mendukung saat pelajaran”.<sup>3</sup>

Menurut Piaget setiap individu pada saat tumbuh mulai dari bayi yang baru dilahirkan sampai menginjak usia dewasa mengalami empat tingkat perkembangan kognitif yaitu sensorimotor, praoperasional, operasi kongkret dan operasi formal. Dimana siswa kelas IV yang berada pada rentang usia 9- 10 tahun berada pada tahap operasi kongkret yang memandang segala sesuatu sebagai suatu keseluruhan yang utuh atau holistik. Mereka akan lebih mudah mencerna materi yang disampaikan dan disajikan dengan menggunakan benda-benda nyata (konkret).

Berdasarkan hal tersebut peneliti berusaha mencari solusi yang dapat membantu guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi bentuk rumah adat dengan menggunakan media flashcarad dalam pembelajaran

---

<sup>3</sup>Hasil observasi dan wawancara dengan Ibu Luluk Uluwiyah, S. Ag, M. PdI di MIN 1 Jombang, pada tanggal 7 Februari 2019



Media flashcard merupakan media kartu yang berisi gambar, tulisan yang dapat dibuat sebagai permainan kartu sehingga sangat memungkinkan siswa tertarik untuk memahami materi yang disampaikan. Masa anak-anak identik dengan masa bermain. Maka pembelajaran untuk anak kelas IV yang masih dalam tahap pertumbuhan, pembelajaran akan lebih optimal jika mengandung unsur permainan. Dengan adanya media flashcard siswa dapat belajar sambil bermain. Sehingga minat siswa untuk belajar akan lebih besar dan pembelajaran akan lebih menyenangkan.

Dengan menggunakan media flashcard pada materi bentuk rumah adat siswa MIN 1 Jombang diharapkan dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa serta mempermudah memahami materi yang disampaikan oleh guru. Penggunaan media flashcard juga diharapkan dapat membantu guru memotivasi siswa sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat

Kelebihan dari media pembelajaran flashcard adalah (1) mudah dibawa kemana-mana; yakni dengan ukuran yang kecil dapat disimpan di tas bahkan di saku, sehingga tidak membutuhkan ruang yang luas; dapat digunakan di mana saja yakni di kelas atau di luar kelas. (2) Praktis; yakni dilihat dari cara pembuatannya dan penggunaannya, media pembelajaran flashcard sangat praktis; dalam menggunakan media ini guru tidak perlu memiliki keahlian khusus, media ini tidak perlu juga membutuhkan listrik. Jika akan menggunakannya kita tinggal menyusun urutan gambar sesuai dengan keinginan kita, pastikan posisi gambarnya tepat tidak terbalik, dan jika sudah digunakan tinggal disimpan kembali dengan cara diikat atau menggunakan kotak khusus supaya tidak tercecer. Gampang

diingat; kombinasi antara gambar dan teks cukup memudahkan siswa untuk mengenali konsep sesuatu, untuk mengetahui nama sebuah benda dapat dibantu dengan gambarnya, begitu juga sebaliknya untuk mengetahui nama sebuah benda atau konsep dengan melihat hurufnya atau teksnya. (3) Menyenangkan; media pembelajaran flashcard bisa diaplikasikan melalui permainan. Misalnya siswa secara berlomba-lomba mencari suatu benda atau nama-nama tertentu yang disimpan secara acak, dengan cara berlari siswa berlomba untuk mencari sesuatu perintah.<sup>4</sup>

Disamping itu media pembelajaran flash card relevan digunakan dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial materi rumah adat, karena sesuai dengan perkembangan anak sesuai dengan teori piaget mengenai perkembangan anak dimana anak membutuhkan gambaran kongkrit daripada abstrak. Melibatkan siswa dalam proses pembelajaran dan membantu dalam pemahaman siswa. Oleh karena itu media ini mampu menghadirkan pesan kongkrit dari tujuan pembelajaran.

Namun pada kenyataannya, media pembelajaran flashcard belum dilakukan secara maksimal karena kurangnya kreativitas dan produktivitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran. Kurangnya pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan terbukti dengan minimnya produk media pembelajaran yang dikembangkan. Hal tersebut terbukti dengan masih terbatasnya media pembelajaran yang digunakan.

---

<sup>4</sup>Ibid, hlm.12

Berdasarkan observasi dan wawancara dengan Ibu Luluk Uluwiyah, S.Ag, M.PdI bahwa:

“Siswa kelas IV F merupakan siswa yang aktif”. Dalam hal ini media flashcard dirasa tepat karena melibatkan langsung siswa dalam proses pembelajaran.<sup>5</sup>

Tujuan diadakannya eksperimen adalah untuk memberikan pemahaman siswa kepada materi bentuk rumah adat. Dengan media pembelajaran flash card dapat membantu guru dalam proses pembelajaran. Harapannya akan muncul antusiasme siswa serta mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka peneliti tertarik untuk meneliti “Pengaruh Media Pembelajaran Flascard Terhadap Hasil Belajar Materi Bentuk Rumah Adat Kelas IV di MIN 1 Jombang.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, peneliti mengklasifikasikan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil belajar siswa materi bentuk rumah adat sebelum menggunakan media flashcard dalam proses pembelajaran?
2. Bagaimana pengaruh media pembelajaran flashcard dalam meningkatkan hasil belajar siswa Kelas IV MIN 1 Jombang?

---

<sup>5</sup> Hasil observasi dan wawancara dengan Ibu Luluk Uluwiyah, S.Ag, M.PdI di MIN 1 Jombang, pada tanggal 7 Februari 2019

### C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka terdapat beberapa tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Mengetahui bentuk media pembelajaran flashcard pada materi “Bentuk Rumah Adat”?
2. Mengetahui pengaruh media pembelajaran flash card dalam meningkatkan hasil belajar siswa Kelas IV MIN 1 Jombang?

### D. Manfaat Penelitian

#### 1. Manfaat teoritis

Secara teoritis penelitian eksperimen ini dapat memberikan sumbangsih pengetahuan dan wawasan bagi mahasiswa pendidikan guru Madrasah Ibtidaiyah mengenai media pembelajaran flashcard

#### 2. Bagi siswa

Meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran bentuk rumah adat

#### 3. Bagi guru

Sebagai pertimbangan bagi guru dalam meningkatkan kreatifitas untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi.

### E. Hipotesis Penelitian

Secara umum hipotesis dalam penelitian ini di bagi menjadi dua kategori yaitu hipotesis nol ( $H_0$ ) dan hipotesis alternatif ( $H_1$ ). Hipotesis nol adalah yang menyatakan tidak adanya hubungan antara variabel independen (x) dengan Variabel Dependen (y). Sedangkan Hipotesis Alternatif adalah hipotesis yang

menyatakan adanya hubungan variabel Independen (x) dengan Variabel dependen (y)

Berdasarkan pembagian tersebut, hipotesis nol ( $H_0$ ) penelitian ini adalah: tidak terdapat pengaruh hasil belajar siswa kelas IV MIN 1 Jombang dengan menggunakan media pembelajaran flashcard. Sedangkan hipotesis alternatif ( $H_1$ ) penelitian ini adalah terdapat pengaruh hasil belajar siswa kelas IV MIN 1 Jombang dengan menggunakan media pembelajaran flashcard.

#### **F. Ruang lingkup penelitian**

Adanya ruang lingkup dan keterbatasan masalah dapat mengarahkan suatu penelitian ini menjadi fokus dan mencapai tujuan yang tepat. Penentuan ruang lingkup penelitian bertujuan untuk mengetahui seberapa luas cangkupan pembahas dalam penelitian ini. Adapun ruang lingkup penelitian ini adalah:

1. Subyek yang digunakan adalah siswa kelas IV F dan IV D MIN 1 Jombang
2. Materi yang digunakan adalah Bentuk Rumah Adat
3. Variabel Bebas (Variabel Independen) dalam penelitian ini adalah media pembelajaran flashcard
4. Variabel Terikat (Variabel Dependen) dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa kelas IV MIN 1 Jombang.

#### **G. Originalitas Penelitian**

Terkait dengan penelitian eksperimen yang dilakukan pada beberapa penelitian terdahulu, diantaranya dilakukan oleh:

Skripsi berjudul **“Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Flascard untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Penguasaan Kosa Kata**

**Bahasa Inggris di Kelas 2 SDN Mulyasari Desa Mulyasari Kecamatan Jatinagara Cirebon**” yang ditulis oleh Mia Zultrianti Sari, pada tahun 2012, Institut Agama Islam Negeri Syekh Nurjati Cirebon. Peneliti ini bertujuan untuk membantu pengajar memilih metode pembelajaran yang tepat agar siswa dapat berperan aktif dalam pembelajaran. Untuk melakukan hal tersebut, maka diperlukan adanya strategi pembelajaran yang dapat mendorong siswa menjadi aktif salah satunya dengan penggunaan media pembelajaran. Penggunaan media ini ditunjukkan agar dapat memotivasi dan menarik minat siswa dalam mempelajari Bahasa Inggris.

Skripsi berjudul **“Efektifitas Penggunaan Media Flashcard untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas 1 di SD Negeri 2 Ngroto Pujon**” yang ditulis oleh Femmy Dwi Cahyani pada tahun 2018, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media flashcard dalam meningkatkan efektifitas siswa untuk membaca.

Skripsi berjudul **“Keefektifan Penggunaan Media Flash Card dalam Pembelajaran Keterampilan Menulis Bahasa Jerman di SMA Negeri 1 Sedayu Bantul**”, yang ditulis Eva Wulansari pada tahun 2014, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan keterampilan menulis dalam Bahasa Jerman.

Jurnal berjudul **“Efektivitas Media flash Card dalam Meningkatkan kosa Kata Bahasa Inggris**”, yang ditulis Eka Fitriyani, Putri Zulmi Nulanda 2017,

UIN Sultan Syarif Riau. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah media flash cards dapat meningkatkan kosakata bahasa Inggris siswa di Sekolah Dasar.

Jurnal berjudul **“Penggunaan Media Flash Card Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar”**, yang ditulis Lailatul Maghfiroh 2013, PGSD FIP UNESA. Tujuan yang ingin dicapai oleh observer adalah meningkatkan aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran berlangsung, meningkatkan hasil belajar IPS siswa setelah menggunakan media flashcard dan mendeskripsikan kendala-kendala yang dihadapi selama proses pembelajaran berlangsung

Untuk lebih jelasnya, disertakan tabel persamaan, perbedaan, dan orisinalitas penelitian

**Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian**

No	Judul penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1	Mia Zultrianti Sari, Efektifitas Penggunaan Media pembelajaran Flascard untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Penguasaan Kosa Kata Bahasa Inggris di Kelas 2 SDN Mulyasari Desa Mulyasari kecamatan Jatinagara Cirebon, Skripsi, IAIN Syeh	Media yang di hasilkan sama-sama media flashcard	Materi yang diajarkan berbeda	Berdasarkan pada karakteristik materi yang menjadi tema dalam eksperimen ini yaitu ilmu pengetahuan sosial, maka peneliti mengambil materi bentuk rumah adat, yang menghasilkan produk berupa media pembelajaran Flashcard bentuk rumah adat bagi kelas IV di SD/MI

	Nur Jati Cirebon, 2012			
2	Femmy Dwi Cahyani, Efektifitas Penggunaan Media Flashcard untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas 1 di SD Negeri 2 Ngroto Pujon, Skripsi, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2018	Penelitian ini memiliki kesamaan fokus hasil belajar	Fokus materi pada materi bentuk rumah adat	Media pembelajaran Flash card layak digunakan dengan memenuhi kriteria yaitu dapat memberikan hasil belajar, sesuai dengan tujuan pembelajaran, familiar sehingga mudah digunakan sesuai taraf berfikir siswa.
3	Alifah Amri Mirfaqoh, Keefektifan Penggunaan Media Flashcard dalam Pembelajaran Keterampilan Menulis Bahasa Jerman di SMA Negeri 1 Sedayu Bantul, skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta, 2014	Media yang di hasilkan sama-sama media flash card	Fokus pada materi bentuk rumah adat	Media Flash card terbukti dapat meningkatkan hasil belajar materi rumah adat siswa kelas IV MI/SD
4	Eka Fitriyani, Putri Zulmi Nulanda, Efektivitas Media flash Card dalam Meningkatkan kosa Kata Bahasa Inggris, jurnal UIN Sultan Syarif Kasim Riau, 2017	Media yang dihasilkan sama-sama media Flash card	Fokus pada efektivitas media, dan materi fokus ke bahasa inggris	Media pembelajaran Flash card layak digunakan dengan memenuhi kriteria yaitu dapat memberikan hasil belajar, sesuai dengan tujuan pembelajaran, familiar sehingga



				mudah digunakan sesuai taraf berfikir siswa
5	Lailatul Maghfiroh, Penggunaan Media Flash Card Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar, jurnal, UNESA, 2013	Fokus materi adalah IPS dan media flash card	Fokus pada materi bentuk rumah adat	Berdasarkan pada karakteristik materi yang menjadi tema dalam eksperimen ini yaitu ilmu pengetahuan sosial, maka peneliti mengambil materi bentuk rumah adat, yang menghasilkan produk berupa media pembelajaran Flashcard bentuk rumah adat bagi kelas IV di SD/MI

## H. Definisi operasional

Merujuk pada variabel yang diteliti maka dianggap perlu untuk mendefinisikan beberapa istilah dalam penelitian ini :

### 1. Media pembelajaran

Media pembelajaran adalah objek pembelajaran yang dapat dimanfaatkan atau difungsikan, sedangkan bendanya disebut sumber belajar.<sup>6</sup>

### 2. Flash card

Flashcard adalah kartu kecil yang berupa gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan

---

<sup>6</sup>Sa'dun Akbar, *Intrumen Perangkat Pembelajaran*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013), hlm. 112

dengan gambar. Flash card biasanya berukuran 8x12cm. atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi.<sup>7</sup>

### 3. Rumah Adat

Rumah adat yang peneliti ingin lakukan adalah rumah adat nusantara

### 4. Hasil Belajar

Hasil Belajar adalah pola-pola perubahan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan. Jadi hasil belajar mencakup keseluruhan aspek pembelajaran. Bentuk dari hasil belajar berupa kemampuan berfikir kritis dan kreatif, sikap terbuka, dan demokratis, menerima pendapat orang lain dan sebagainya.<sup>8</sup>

## I. Sistematika Pembahasan

Adapun sistematika pembahasan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

BAB 1: PENDAHULUAN, membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan eksperimen, originalitas penelitian definisi operasional, dan sistematika pembahasan.

BAB II: KAJIAN PUSTAKA, membahas tentang kajian teori yang berisi berbagai teori terkait penelitian

---

<sup>7</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo persada 1997), hlm. 119-120

<sup>8</sup> Agus Supriyono, *Cooperatif Learning Teori dan Aplikasi PIKEM*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011), hlm. 85

**BAB III: METODE PENELITIAN**, membahas tentang pendekatan dan jenis penelitian yang dipakai dalam penelitian ini. Pada bab ini berisi tentang jenis penelitian yang digunakan. Lokasi penelitian, populasi dan sampel, data dan sumber data, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, uji validitas dan reabilitas, analisis data, dan prosedur penelitian

**BAB IV: PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN**, membahas Paparan Data Penelitian dan Hasil Penelitian

**BAB V: PEMBAHASAN**, berisi tentang Pembahasan Hasil Penelitian yang meliputi Kajian Penelitian dan Analisis Hasil Penelitian.

**BAB VI: PENUTUP**

**DAFTAR PUSTAKA**, Daftar pustaka memiliki fungsi untuk memberikan arah bagi pembaca karya tulis yang ingin meneruskan kajian atau untuk melakukan pengecekan ulang terhadap karya tulis yang bersangkutan.

**LAMPIRAN**, Pada bagian ini berisi sekumpulan dokumen-dokumen yang dibutuhkan penulis atau pembaca yang mendukung dalam proses penelitian.

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Media Pembelajaran

##### 1. Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar.<sup>9</sup> Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemajuan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri peserta didik.<sup>10</sup>

Adapun media pengajaran menurut Ibrahim dan Syaodih diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau isi pelajaran, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan siswa, sehingga dapat mendorong proses belajar mengajar. Dari berbagai definisi di atas dapat diambil kesimpulan bahwa media adalah segala benda yang dapat menyalurkan pesan atau isi pelajaran sehingga dapat merangsang siswa untuk belajar

Selain itu media juga diartikan sebagai suatu yang terletak ditengah-tengah. Maksudnya suatu perantara yang menghubungkan semua pihak yang membutuhkan terjadinya suatu hubungan dan membedakan antara media komunikasi dan alat bantu komunikasi.<sup>11</sup>

---

<sup>9</sup>Arif S. Sadiman, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), hlm. 6

<sup>10</sup>Hujair AH. Sanaky, *Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Safira Insania Press, 2009), hlm.

4

<sup>11</sup>Sri Anitah, *Media Pembelajaran*, (Surakarta: UNS Press, 2009), hlm. 1

Media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerima dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.<sup>12</sup> Dapat disimpulkan bahwasanya media pembelajaran berperan penting sebagai alat bantu guru yang nantinya untuk menciptakan proses pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan bagi siswa

## **2. Fungsi Media Pembelajaran**

Pada dasarnya fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai sumber belajar. Fungsi yang lain merupakan hasil pertimbangan pada kajian ciri-ciri umum yang dimilikinya, bahasa yang dipakai menyampaikan pesan dan efek atau dampak yang ditimbulkan.<sup>13</sup>

Ciri-ciri karakteristik umum media yang dimaksud adalah kemampuan dalam merekam, menyimpan, melestarikan, merekonstruksikan suatu dan mentransformasikan suatu peristiwa atau objek. Kemudian yang dimaksud bahasa yang dipakai menyampaikan pesan adalah bahasa verbal dan bahasa nonverbal. Tentang efek yang ditimbulkan bentuk kongkrit dari terjadinya perubahan tingkah laku dan sikap peserta didik antara interaksi dia dengan pesan, baik perubahan secara individu maupun secara kelompok.<sup>14</sup>

Berdasarkan fungsi utama dan fungsi-fungsi lain diatas maka dapat disimpulkan tujuan utama dari media itu adalah selain sebagai sumber belajar juga

---

<sup>12</sup>Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*, (Jakarta: GP Press Group, 2015), hlm. 8

<sup>13</sup>*Ibid.*, hlm.36

<sup>14</sup>*Ibid.*, hlm.36

sebagai proses komunikasi yang terjalin secara efektif, sehingga terciptanya tujuan yang diinginkan.

### **3. Tujuan Media Pembelajaran**

Diantara tujuan media dalam kegiatan pembelajaran adalah untuk membantu siswa lebih cepat mengetahui, memahami, dan upaya terampil dalam mempelajari sebuah materi yang dipelajari. Selain itu juga untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menarik, aktif, efektif, dan efisien. Oleh karena itu dengan adanya media pembelajaran, maka tujuan pembelajaran akan dapat tercapai lebih mudah.

## **B. Pengertian Flash card**

### **1. Pengertian Media Flashcard**

Flash card adalah kartu kecil yang berupa gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar. Flash card biasanya berukuran 8x12cm atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi.<sup>15</sup> Dapat disimpulkan Flash card adalah sebuah kartu yang ada gambar berisi penjelasan materi yang akan disampaikan.

### **2. Ciri- ciri Flash card**

Adapun ciri-ciri dari flash card adalah:

- a. Flash card berupa kartu bergambar yang efektif.
- b. Mempunyai dua sisi depan dan belakang.

---

<sup>15</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Press), hlm. 119-120

- c. Sisi berisi gambar atau simbol dan berisi definisi, keterangan gambar, jawaban, atau uraian.
- d. Sederhana dan mudah membuatnya.

### **3. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran Flashcard**

Adapun kelebihan dari media pembelajaran Flash card antara lain:

- a. Mudah dibawa kemana saja

Dengan ukuran yang kecil Flash card dapat di simpan di tas ataupun di saku sehingga tidak membutuhkan ruang yang luas dan dapat digunakan dimana saja di kelas maupun di luar kelas.

- b. Praktis.

Dilihat dari cara pembuatannya dan penggunaanya, media Flash card ini tergolong sangat praktis. Dalam menggunakan media ini, guru tidak perlu keahlian khusus, juga tidak perlu menggunakan tenaga listrik.

- c. Mudah diingat .

Karakteristik media flashcard adalah menyajikan pesan-pesan pendek pada setiap kartu yang di sajikan.

- d. Meyenangkan.

Penggunaan media flash card ini bisa disajikan dalam bentuk permainan sehingga siswa lebih tertarik dan tertantang untuk berlomba-lomba mencari satu benda atau nama-nama tertentu dari flash card yang di simpan secara acak.

Adapun keterbatasan media pembelajaran flash card antarlain:

- a. Hanya bisa digunakan dalam pembelajaran kelompok kecil

- b. Memerlukan perawatan yang harus teliti karena di khawatirkan kartu akan tercecer hilang

### **C. Materi Rumah Adat**

Pengertian Rumah Adat adalah rumah yang dibangun dengan cara yang sama dari generasi kegenerasi dan tanpa atau sedikit sekali mengalami perubahan. Rumah adat dapat pula dikatakan sebagai rumah yang dibangun dengan memperhatikan kegunaan, serta fungsi sosial dan budaya di balik corak atau gaya bangunan. Rumah adat ialah ungkapan bentuk rumah karya manusia yang merupakan salah satu unsur kebudayaan yang tumbuh atau berkembang bersamaan dengan tumbuh kembangnya kebudayaan dalam masyarakat. Ragam hias arsitektur pada rumah adat merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan. Rumah adat merupakan komponen penting dari unsur fisik cerminan budaya dan kecendrungan sifat budaya yang terbentuk dari tradisi dalam masyarakat. Rumah adat ialah sebagai hasil karya seni para arsitektur tradisional. Dari rumah tradisional masyarakat dapat melambangkan cara hidup, ekonomi dan lain-lain. Di Indonesia setiap daerah mempunyai rumah adat yang beragam karena beragamnya budaya dalam setiap daerah yang ada di Indonesia.<sup>16</sup> Macam-macam rumah adat antara lain: rumah rakit, bubungan lima, nowou sesat, kasepuhan cirebon, badui, joglo, bangsal kencono, gapura candi bentar, istana sultan sumbawa, musaliki, baloy, panjang, betang, banjar bubugan, lamin, pewaris, mandar, tambi, buton malige, tongkonan, dulohupa, baileo, dan honai.

### **D. Hasil Belajar**

#### **1. Pengertian hasil belajar**

Pengertian hasil belajar menunjukan pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional. Dalam siklus input-proses-hasil, hasil dapat dengan jelas dibedakan dengan input akibat perubahan oleh proses. Dalam kegiatan belajar mengajar hasilnya dapat dilihat setelah siswa mengalami belajar dengan berubah perilakunya dibanding sebelumnya.<sup>17</sup> Sedangkan belajar merujuk pada usaha adanya perubahan perilaku pada individu yang belajar. Sehingga, hasil belajar

---

<sup>16</sup>[https://id.wikipedia.org/wiki/Rumah\\_tradisional](https://id.wikipedia.org/wiki/Rumah_tradisional). Akses tanggal 28 Juli 2019. Pukul 15:37 WIB

<sup>17</sup>Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), hlm. 44



adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah sikap dan tingkah lakunya.<sup>18</sup>

Hasil belajar adalah pola-pola perubahan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan. Jadi hasil belajar mencakup keseluruhan aspek pembelajaran. Bentuk dari hasil belajar berupa kemampuan berfikir kritis dan kreatif, sikap terbuka, dan demokratis, menerima pendapat orang lain dan sebagainya.<sup>19</sup>

## **2. Indikator hasil belajar**

Indikator hasil belajar menurut Benjamin S. Bloom dengan *taxonomy of education objektif* membagi tujuan pendidikan menjadi 3 arah, yaitu ranah kogniti, yakni, semua yang berhubungan dengan otak dan intelektual. Afektif, semua yang berhubungan dengan sikap, dan sedangkan psikomotorik, adalah sesuatu yang berkaitan dengan gerak atau ucapan baik verbal maupun non verbal.<sup>20</sup>

---

<sup>18</sup>*Ibid.*, hlm. 45

<sup>19</sup>Agus Supriyono, *Cooperatif Learning Teori dan Aplikasi PIKEM*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011), hlm. 85

<sup>20</sup>Burhan Nurgiantoro, *Dasar-Dasar Pengembangan Kurikulum Sekolah*, (Yogyakarta: BPFE, 1988), hlm. 42

**Tabel 2.1 Jenis dan Indikator Hasil Belajar<sup>21</sup>**

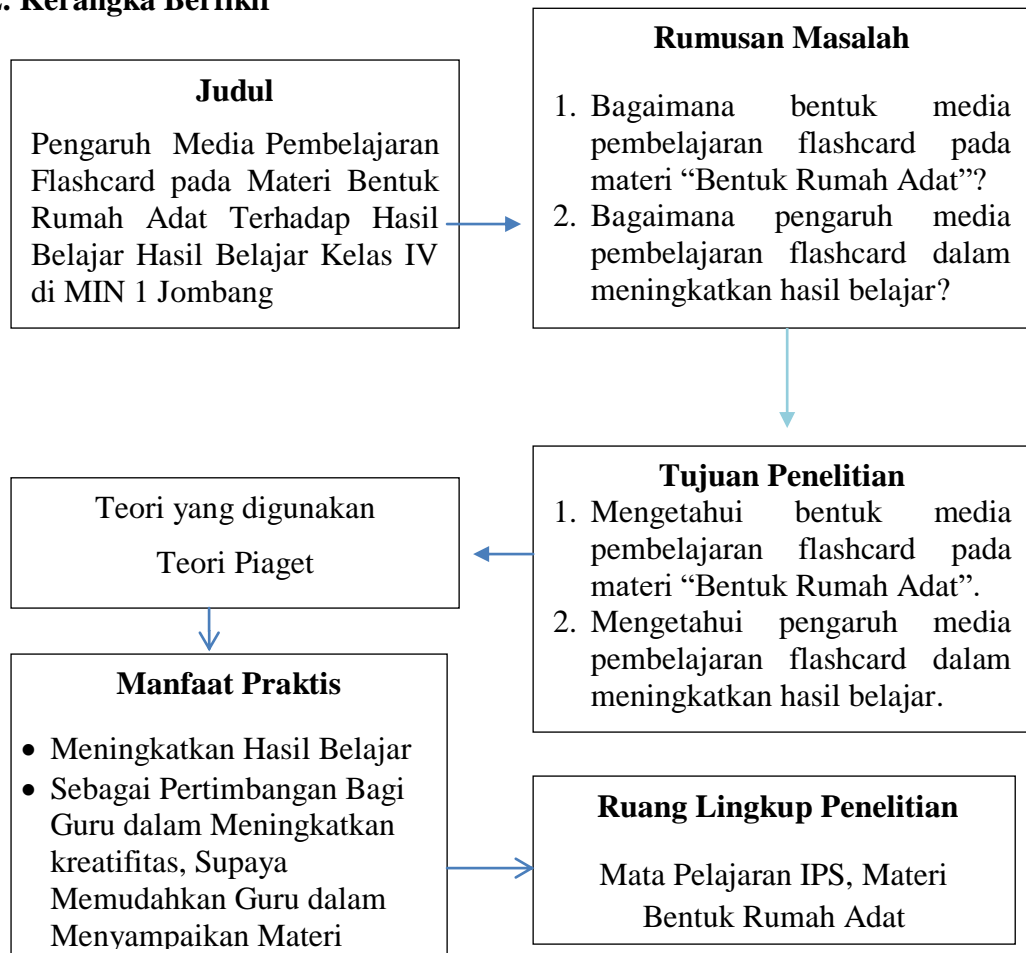
No	Jenis/Ranah	Indikator
1	Kognitif	
	Pengetahuan/ C1	❖ Mengingat ❖ Menghafal ❖ Meyebut
	Pemahaman/ C2	❖ Menerapkan ❖ Menjelaskan ❖ Merangkum
	Penerapan/ C3	❖ Menghitung ❖ Membuktikan ❖ Melengkapi
	Analisis/ C4	❖ Memilih ❖ Membedakan ❖ Membagi
	Sintesis/ C5	❖ Merangkai ❖ Mengukur ❖ Merancang
	Evaluasi/ C6	❖ Mengkritik ❖ Menilai ❖ Menafsirkan
2	Afektif	
	Penerimaan	❖ Dapat menunjukkan sikap menerima dan menolak
	Sambutan	❖ Kesiediaan berpartisipasi dan memanfaatkan
	Apresiasi (sikap menghargai)	❖ Menganggap penting, bermanfaat, indah, dan harmonis mengagumi
	Internalisasi (pendalaman)	❖ Mengakui, meyakini, dan meningkari
	Karakterisasi (penghayatan)	❖ Dapat meniadakan, menjelmakan dalam pribadi dan perilaku sehari-hari
3	Psikomotor	
	Keterampilan	❖ Kecakapan mengkoordinasikan gerak

<sup>21</sup> Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar* ( Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2003), hlm. 214-216

		seluruh anggota tubuh
	Kecakapan	❖ Kefasihan melafalkan atau mengucapkan, membuat mimik, dan gerakan jasmani

Dengan melihat tabel di atas kita dapat menyimpulkan bahwa dalam hasil belajar harus dapat mengembangkan tiga ranah yaitu: kognitif, afektif, serta psikomotori. Dalam penelitian ini difokuskan pada salah satu ranah dalam teori hasil belajar yaitu pada ranah kognitif C1 dan C2

### E. Kerangka Berfikir



### **BAB III**

#### **METODOLOGI PENELITIAN**

##### **A. Lokasi Penelitian**

MIN 1 berada di tengah-tengah kota Jombang, tepatnya di Jalan Abdurrahman Saleh G. III/8 A Jombang. Hanya saja letak bangunannya agak masuk Gang sedikit, kurang lebih 100 meter kearah barat dari jalan raya. Dilihat dari letaknya keberadaan MIN 1 memang strategis, artinya berada di tengah kota, dekat jalan raya, perkampungan perumahan dan tidak jauh dengan tempat pertokoan. Dan transportasinya sangat mudah, bisa di tempuh dari semua arah. Oleh karena itu untuk pengembangannya masih sangat memungkinkan

##### **B. Pendekatan dan Jenis Penelitian**

Penelitian ini menggunakan paradigma kuantitatif dan Jenis Penelitiannya adalah eksperimen untuk mencari pengaruh antara variabel bebas dengan variabel terikat<sup>22</sup>. Dari konsep tersebut penelitian ini mencari pengaruh antara variabel bebas yaitu media Flash card dengan variabel terikat yaitu Meningkatkan Hasil Belajar.

Desain eksperimenya adalah eksperimen kuasi (*Quasi Eksperimental*). Eksperimen kuasi banyak digunakan dalam penelitian pendidikan terutama yang variabel-variabelnya ada yang tidak bisa diamati, seperti kematangan, regresi statistik, dan lain-lain. Atau yang menyangkut masalah sosial, seperti kenakalan

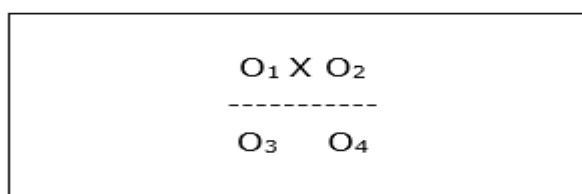
---

<sup>22</sup> Purwanto, *Metodologi Penelitian Kuantitatif untuk Psikologi dan Pendidikan* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010), hlm. 177

dan keresahan.<sup>23</sup> Dalam penelitian ini juga (*Quasi Eksperimental*) menggunakan pola *non-equivalen control group design* (*pretest-posttest* yang tidak ekuivalen).

Pelaksanaan penelitian eksperimen ini, kelompok eksperimen diwakili oleh kelas IV-D dan kelompok kontrol diwakili oleh kelas IV-F. Oleh karena itu, yang akan membedakan antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol adalah adanya perlakuan tertentu yaitu menjalani proses pembelajaran dengan menggunakan media *Flash Card* untuk kelompok eksperimen yaitu kelas IV-D. Sedangkan, kelas IV-F tidak diberikan perlakuan dan menjalankan proses pembelajaran dengan cara konvensional. Dengan sulitnya pengontrolan terhadap semua variabel yang mempengaruhi variabel yang sedang diteliti maka peneliti memilih eksperimen kuasi.

Adapun gambaran dari mengenai rancangan *non-equivalen control group design* adalah sebagai berikut:



**Gambar 3.1 Rancangan *Non-Equivalen Control Group Design***

Keterangan:

$O_1$ : Pengukuran kemampuan awal kelompok eksperimen

$O_2$ : Pengukuran kemampuan akhir kelompok eksperimen

X: Pemberian perlakuan

$O_3$ : Pengukuran kemampuan awal kelompok kontrol

$O_4$ : Pengukuran kemampuan akhir kelompok kontrol

---

<sup>23</sup>*Ibid.*, hlm. 74-75.

### C. Variabel Penelitian

Variabel adalah sifat yang akan dipelajari. Dinamakan variabel karena terdapat variasinya. Seperti pendapat Hatch dan Farhady secara teoritis variabel dapat didefinisikan sebagai atribut seseorang atau obyek, yang mempunyai “variasi” antara satu orang dengan yang lain atau satu obyek dengan obyek yang lain.<sup>24</sup>

Menurut hubungan variabel satu dengan yang lain, variabel dapat dibedakan menjadi dua yaitu variabel independen (bebas) dan variabel dependen (terikat). Pada penelitian ini variabel dependen dan independen sebagai berikut:

#### 1. Variabel Independen (bebas/x)

Variabel independen sering disebut variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab timbulnya variabel dependen (terikat). Variabel independen di sini sebagai (x) yaitu variabel yang berpengaruh dalam hal ini adalah Media Pembelajaran *Flash Card* (x).

#### 2. Variabel Dependen (Terikat/y)

Variabel dependen sering disebut dengan variabel terikat. Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat dari variabel bebas. Variabel dependen sebagai (y) dalam hal ini adalah “Hasil Belajar” (y).

### D. Populasi dan Sampel

Populasi adalah himpunan lengkap dari satuan atau individu yang karakteristiknya ingin diketahui. Banyaknya individu yang merupakan anggota populasi disebut sebagai ukuran populasi dan disimbolkan dengan “N”. Sampel ialah sebagian anggota populasi yang memberikan keterangan atau data yang diperlukan dalam suatu penelitian.<sup>25</sup>

Dari pengertian tersebut, maka populasi yang digunakan dalam penelitian atau yang akan menjadi objek penelitian adalah siswa MIN 1 Jombang. Dan populasi untuk kelas IV saja. Sedangkan, sampel yang digunakan adalah kelas

---

<sup>24</sup> *Ibid.*, hlm. 38

<sup>25</sup> M. Toha Anggoro et. All, *Metode Penelitian* (Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas Terbuka, 2007), hlm. 42-43

IV-D dan IV-F. untuk kelas eksperimen yaitu kelas IV-D dengan jumlah 22 siswa dan untuk kelas kontrol yaitu kelas IV-F dengan jumlah 22 siswa.

**Tabel 3.1 Jumlah Sampel**

No	Kelompok	Jumlah Sampel
1.	Kelompok Kontrol	22
2.	Kelompok Eksperimen	22
<b>Jumlah</b>		<b>44</b>

## **E. Data dan sumber data**

### **1. Data**

Data adalah hasil pencatatan penelitian, baik yang berupa angka ataupun fakta. Data disebut juga sebagai segala fakta dan angka dapat dijadikan bahan untuk menyusun suatu informasi. Data dapat diartikan juga sebagai informasi/keterangan baik kualitatif maupun kuantitatif yang menunjukkan fakta.<sup>26</sup>

Adapun jenis data dalam penelitian ini berupa:

- a. Data kualitatif, yaitu data yang berbentuk kata, kalimat, skema dan gambar seperti literatur-literatur secara teori yang berkaitan dengan penelitian. Data tersebut diperoleh dari siswa kelas IV MIN 1 Jombang secara langsung.
- b. Data kuantitatif, yaitu data berbentuk angka atau data kualitatif yang diangkakan (*scoring*). Data tersebut diperoleh dari hasil belajar menggunakan media Flashcard siswa kelas IV MIN 1 Jombang.

---

<sup>26</sup> Sudarmayanti, *Sumber Daya Manusia dan Produktifitas Kerja* (Jakarta: Bumi Akasara, 2001), hlm. 72



## 2. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini berupa:

- a. Data Primer, yaitu data yang diperoleh atau dikumpulkan langsung di lapangan oleh orang yang melakukan penelitian atau yang bersangkutan memerlukannya. Data primer disebut juga data asli.<sup>27</sup> Data yang diambil berupa hasil belajar menggunakan media bentuk rumah adat melalui penerapan media *Flash Card*.
- b. Data Sekunder, yaitu data yang diperoleh dalam bentuk yang sudah jadi, seperti data yang diperoleh dari jurnal-jurnal penelitian, literatur, dan buku-buku kepustakaan, situs-situs internet dan data lainnya yang berhubungan langsung dengan objek yang diteliti untuk menjadikan sebagai landasan teori dalam mencari alternatif pemecahan yang dihadapi.

## F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk menangkap data penelitian. Sugiyono berpendapat karena pada prinsipnya meneliti adalah melakukan pengukuran maka harus ada alat ukur yang baik. Alat ukur dalam penelitian biasanya dinamakan instrumen penelitian. Jadi instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Secara spesifik semua fenomena ini disebut variabel penelitian.<sup>28</sup> Jadi, instrumen penelitian yang digunakan disesuaikan dengan variabel penelitian. Variabel independen yang berupa media *Flashcard* menggunakan tes. Tes yang

---

<sup>27</sup> Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Penelitian* (Jakarta: Bumi Aksara, 2006 ), hlm. 82.

<sup>28</sup> Sugiyono, *op.cit.*, hlm. 102

di maksud di sini adalah soal pre test dan post test Dalam hal ini hasil tes digunakan untuk mengetahui Hasil Belajar. Menurut Webster's Collegiate *Test* any series of question or exercises or other means of measuring the skill, knowledge, intelegence, capacities of aptitudes or an individual or group. Yang lebih kurang artinya Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan atau alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok.<sup>29</sup> Maka dari itu, variabel dependen Hasil Belajar. Dalam hal ini peneliti menggunakan instrumen tes yang berupa pre test dan pos test untuk mengetahui hasil belajar

## **G. Uji Validitas dan Reliabilitas**

### **1. Uji Validitas**

Validitas adalah salah satu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesulitan satu instrumen. Valid berarti instrumen tersebut dapat mengukur apa yang hendak diukur. Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid. Sebaliknya instrumen yang kurang valid berarti memiliki validitas yang rendah. Tingi rendahnya validitas instrumen menunjukkan sejauhmana data yang terkumpul tidak menyimpang dari gambaran tentang validitas yang dimaksud.<sup>30</sup>

Instrument dalam bentuk test harus memenuhi validitas kontruksi dan validitas isi. Hal tersebut didukung oleh pendapat sugiyono bahwa instrument dalam bentuk test harus memenuhi *construct validity* (validitas kontruksi) dan *content validity* (validitas isi). Sedangkan dalam bentuk non-test harus memenuhi

---

<sup>29</sup> Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 2*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), hlm. 46

<sup>30</sup> Suharsimi Arikunto, *op, cit.*, hlm. 168.

validitas konstruksi<sup>31</sup>. Dalam penelitian ini untuk validitas konstruksi didapat dari teori-teori yang mendukung instrument penelitian tersebut. Sedangkan untuk validitas isi media mengkonsultasikan kepada ahli dalam bidangnya (*judgement expert*) yaitu dosen pembimbing. Di tangan beliau sebagai dosen pembimbing instrument nantinya akan diperiksa dan dievaluasi secara sistematis apakah butir-butir instrument tersebut telah mewakili apa yang akan diukur.

Menurut Suharsimi dalam bukunya secara spesifik uji validitas dilakukan dengan rumus:<sup>32</sup>

$$r_{XY} = \frac{N \sum XY - \sum X \sum Y}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

**Keterangan:**

$r_{XY}$  = Koefisiensi korelasi

$X$  = Skor pertanyaan tiap nomor

$Y$  = Jumlah skor total pertanyaan

$N$  = Jumlah responden

**Gambar: 3.2 Rumus Validitas**

Angka korelasi yang diperoleh harus dibandingkan dengan angka tabel korelasi  $r$ , apabila  $r_{hitung} > r_{tabel}$  maka butir valid. Sebaliknya apabila  $r_{hitung} < r_{tabel}$  maka butir tidak valid.

Dari uji validitas tes yang telah diujikan di kelas yang memiliki kemiripan dengan kelas yang akan dijadikan obyek penelitian. Hasil Belajar media *Flash*

<sup>31</sup> Sugiyono, *op, cit.*, hlm.123

<sup>32</sup> Suharsimi Arikunto, *op, cit.*, hlm. 203

*Card* diperoleh hasil pengujian validitas dari tes Pre test dan post test yang diberikan pada 22 siswa diperoleh r-tabel 0.296.

## 2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas menunjukkan pada satu pengertian bahwa satu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data. Instrumen yang reliabel akan menghasilkan data yang dapat dipercaya.

Setelah diketahui jumlah item yang valid, selanjutnya uji reliabilitas instrumen yang berorientasi pada pengertian bahwa tes yang digunakan dalam penelitian ini dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data, uji reliabilitas sendiri menggunakan koefisien *Cronbach Alpha* dengan alat *SPSS Versi 14 for Windows*.

Suatu tes dikatakan reliabel jika nilai r alpha yang dihasilkan adalah positif dan lebih besar dari r tabel atau sebesar  $0 > 0.05$ . Adapun rumusnya sebagai berikut:

$$r_{11} = \left[ \frac{k}{(k-1)} \right] \left[ 1 - \frac{\sum \sigma_h^2}{\sigma_1^2} \right]$$

Keterangan:

$r_{11}$  : Reliabilitas instrumen

$n$  : Banyaknya butir pertanyaan atau banyaknya soal

$\sum \sigma_h^2$  : Jumlah varians butir

$\sigma_1^2$  : Varians total

Dalam uji reliabilitas instrumen penelitian dengan menggunakan bantuan *SPSS 14* hasilnya sebagai berikut:

**Tabel: 3.2 Reliability Statistic**

Cronbach's Alpha	N of Items
,893	15

Suatu tes dikatakan reliable jika nilai *Cronbach's Alpha*  $> 0.60$ . dengan melihat tabel hasil *Reliability Statistic* di atas, diketahui nilai *Cronbach's Alpha*  $= 0.893 > 0.05$ . dengan demikian dapat diambil keputusan bahwa angket tersebut reliabel.

#### **H. Analisis Data**

Analisis data merupakan langkah yang sangat penting dalam penelitian, setelah data terkumpul lengkap, data harus dianalisis baik menggunakan analisis kualitatif atau kuantitatif. Moleong dalam Hassan mengungkapkan bahwa analisis data adalah proses pengorganisasian dan mengurutkan data kedalam pola, kategori dan satuan dasar sehingga dapat ditemukan tema dan dapat dirumuskan hipotesis seperti sasaran data.<sup>33</sup>

Penelitian ini menggunakan analisis kuantitatif, dimana dikatakan Hassan bahwa analisis kuantitatif merupakan analisis yang menggunakan alat analisis yang bersifat kuantitatif. Yakni analisis yang menggunakan model-model, seperti model matematika, model statistik dan ekonometrik. Hasil analisis disajikan dalam

---

<sup>33</sup> M. Iqbal, Hassan, *Metode Penelitian dan Aplikasinya*, (Jakarta: GhaliaIndonesia, 2002), h. 97.

bentuk angka-angka yang kemudian dijelaskan dan diinterpretasikan dalam satu uraian.<sup>34</sup>

Adapun uji hipótesis yang digunakan di dalam penelitian ini untuk melihat ada atau tidaknya perbedaan kedua kelompok sampel dari populasi yang sama, maka digunakan Uji-t (T-tes) dua sampel bebas (*Independent Sample T-tes*).

## **I. Prosedur Penelitian**

Dalam penelitian ini kami melakukan langkah-langkah sebagai berikut:

### **1. Tahap Persiapan**

Tahap ini diawali dengan mengidentifikasi permasalahan yang ada di lapangan. Kemudian kegiatan dokumentasi teoritis berupa kajian kepustakaan terhadap teori-teori yang berkaitan. Kemudian masalah tersebut diajukan sebagai rancangan judul skripsi. Setelah rancangan judul diterima, selanjutnya dilakukan penyusunan proposal penelitian yang kemudian dilanjutkan dengan seminar proposal penelitian.

Setelah proposal penelitian diterima dengan beberapa revisi maka selanjutnya dilaksanakan persiapan penelitian. Pada tahap ini dilaksanakan penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran serta pembuatan instrument penelitian. Rancangan rencana pelaksanaan pembelajaran dan rancangan instrumen penelitian terlebih dahulu dikonsultasikan kepada dosen pembimbing. Setelah mendapat persetujuan dari dosen pembimbing, dilakukan uji coba instrumen untuk mengetahui kualitas instrumen yang akan digunakan.

---

<sup>34</sup> *Ibid.*, hlm. 82.

Langkah terakhir pada tahap ini yaitu mengurus perizinan tempat pelaksanaan penelitian serta pemilihan sampel penelitian.

## **2. Tahap Pelaksanaan**

Adapun kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah:

- a. Melaksanakan *pre-test*, yang dimaksudkan sebagai pengumpulan informasi awal. Kegiatan *pre-test* diberikan pada kedua kelas.
- b. Melaksanakan pembelajaran menggunakan media pembelajaran flash card di kelas eksperimen.
- c. Memberikan *post-test* pada kedua kelas. Hasil tes ini kemudian di analisis untuk menguji hipotesis yang dirumuskan dalam bagian sebelumnya.

## **3. Tahap Pengolahan Data**

Setelah selesai melaksanakan penelitian di lapangan dan pengumpulan data, selanjutnya akan dilakukan pengolahan data yang telah diperoleh untuk dijadikan dasar dalam pengambilan kesimpulan penelitian.

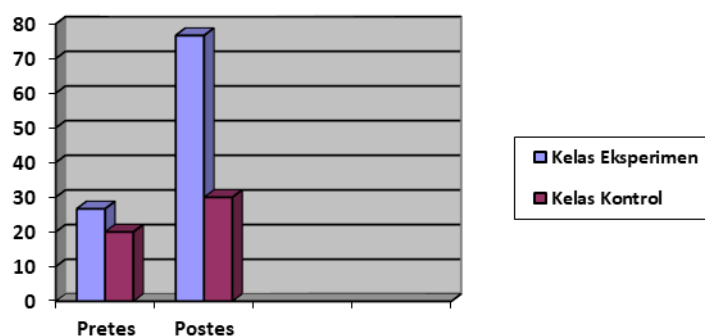




## BAB IV

### PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN

Berdasarkan dari hasil hitung sesuai prosentase terdapat peningkatan yang signifikan dari kelas eksperimen yang dalam proses pembelajarannya menggunakan media *Flash card* yaitu dari 22 siswa 26.66% yang tuntas pada tahap *pre-tes*, sedangkan pada tahap postes meningkat menjadi 76.66% siswa yang tuntas. Untuk kelas kontrol sendiri dari 22 siswa 20% yang tuntas pada tahap pretes dan 30% yang tuntas pada tahap *pos-tes*. Dengan begitu, adanya pengaruh media *Flash Card* dalam meningkatkan Hasil Belajar siswa kelas IV MIN 1 Jombang



**Grafik 4.1 Peningkatan Ketuntasan Kelas Eksperimen dan Kontrol pada *Pre-test* dan *Pos-test***

Untuk deskripsi dan uraiannya dapat dilihat pada penjelasan sub bab selanjutnya, yang menjelaskan dengan angka dan dideskripsikan dengan rinci.

#### A. Distribusi Frekuensi *Pre-test* dan *Pos-test* Hasil Belajar Kelas Eksperimen

Berdasarkan data Hasil Belajar yang diambil dari pretes dan postes pada materi bentuk rumah adat di MIN 1 Jombang dengan menggunakan media *Flash card* dengan jumlah siswa sebanyak 22 siswa didapat nilai sebagai berikut:

**Tabel 4.1**

**Nilai *Pre-test* dan *Pos-test* Hasil Belajar Kelas Eksperimen**

No Absen	Pretest	Posttest	No Absen	Pretest	Posttest
1	25	35	12	65	85
2	50	60	13	55	85
3	75	95	14	40	65
4	35	85	15	35	65
5	45	75	16	40	50
6	45	80	17	30	40
7	35	75	18	40	50
8	60	80	19	55	95
9	65	80	20	55	80
10	55	85	21	35	50
11	65	75	22	45	75

Dari daftar tabel tersebut, maka hasil belajar dengan menggunakan media *Flash card* dapat dianalisis secara deskriptif sebagai berikut:

**Tabel 4.2**

**Deskripsi Nilai *Pre-test* dan *Pos-test* Kelas Eksperimen**

Deskripsi	Pretest	Posttest
Nilai Tertinggi	75	95
Nilai Terendah	25	35
Rentang Nilai	50	65
Rata-rata	47.6	70.8
Tuntas	26.66%	76.66%
Tidak Tuntas	73.33%	23.33%

Dari daftar tabel diatas dapat dilihat bahwa hasil belajar pretes siswa kelas eksperimen sebelum menggunakan media *Flash card* dari 22 siswa menunjukkan rata-rata 47.6, hasil nilai tertinggi jatuh pada angka 75, sedangkan nilai terendah adalah 25. Rentang nilai dari keduanya adalah 50. Dari 22 siswa kelas eksperimen sebelum diberikan perlakuan didapat angka 73.33% belum tuntas dan hanya 26.66% yang tuntas. Sedangkan *pos-tes* siswa kelas eksperimen setelah menggunakan media *Flash card* dari 22 siswa menunjukkan nilai rata-rata 70.8, hasil nilai tertinggi jatuh pada angka 95, sedangkan nilai terendah adalah 35. Rentang nilai dari keduanya adalah 60. Dari 22 siswa kelas eksperimen setelah menggunakan media *Flash card* di dapat angka 23.33% belum tuntas dan 76.66% yang tuntas. Nilai atau skor terendah dikatakan belum tuntas apabila  $< 60$  yang telah ditetapkan oleh peneliti dari pertimbangan kriteriaa dan kemampuan awal siswa.

Berdasarkan klasifikasi jenis dari nilai pretes dan postes di atas, nilai hasil belajar siswa pada kelas eksperimen, dapat dikategorikan sebagai berikut:

**Tabel: 4.3**

**Prosentase Nilai *Pre-test* dan *Pos-test* Kelas Eksperimen**

No	Kategori	Kriteria	Kelas Eksperimen			
			Pretes		Postes	
			F	%	F	%
1	Sangat Baik	80-100	-	-	10	46.66%
2	Baik	70-79	1	6.66%	4	16.66%
3	Cukup Baik	60-69	4	20%	3	13.33%
4	Kurang Baik	<60	17	73.33%	5	23.33%
Jumlah			22	100	22	100

Berdasarkan tabel di atas, siswa yang mendapat nilai dengan kategori yang sangat baik pada tahap awal (pretes) tidak ada sama sekali. Pada postes siswa yang mendapatkan nilai dengan kategori sangat baik meningkat drastis berjumlah 10 siswa atau 46.66%. siswa yang mendapat nilai baik pada tahap pretes berjumlah 1 siswa atau 6.66%, sedangkan pada tahap postes, siswa yang mendapatkan kategori baik sebanyak 4 siswa atau 16.66%. Adapun kategori cukup baik pada tahap pretes sebanyak 4 siswa atau 20%, sedangkan pada tahap *pos-tes*, siswa yang mendapat kategori cukup baik berjumlah 3 siswa atau 13.33%. Adapun kategori kurang baik pada tahap *pre-tes* berjumlah 17 siswa atau 73.33%, sedangkan pada tahap *pos-tes*, siswa yang mendapat kategori kurang baik turun drastis menjadi 5 siswa atau 23,33%.

Dari paparan tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan nilai yang signifikan antara sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Sebelum diberi perlakuan, nilai siswa terlihat lebih rendah dibandingkan dengan nilai setelah adanya perlakuan. Hal ini membuktikan bahwa media *Flash card* mempunyai pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

#### **B. Distribusi Frekuensi *Pre-test* dan *Pos-test* Hasil Belajar Kelas Kontrol**

Berdasarkan data Hasil Belajar yang diambil dari pretest dan posttest pada bentuk rumah adat di MIN 1 Jombang tanpa menggunakan media *Flash card* atau masih konvensional dengan jumlah siswa sebanyak 22 siswa didapat nilai sebagai berikut:

**Tabel: 4.4**

**Nilai Pretest dan *Pos-test* Meningkatkan Hasil Belajar Kelas Kontrol**

No Absen	Pretest	Posttest	No Absen	Pretest	Posttest
1	45	55	12	40	45
2	55	75	13	55	55
3	30	30	14	60	55
4	45	55	15	40	40
5	55	75	16	75	80
6	55	75	17	50	50
7	45	55	18	40	45
8	55	60	19	50	55
9	60	75	20	55	60
10	50	50	21	35	35
11	50	50	22	55	55

Dari daftar tabel tersebut, maka hasil belajar tanpa menggunakan media *Flash card* atau konvensional dapat dianalisis secara deskriptif sebagai berikut:

**Tabel: 4.5 Deskripsi Nilai *Pre-test* dan *Pos-test* Kelas Kontrol**

Deskripsi	Pretes	Postes
Nilai Tertinggi	75	80

Nilai Terendah	30	30
Rentang Nilai	45	50
Rata-rata	50.6	55.1
Tuntas	20%	30%
Tidak Tuntas	80%	70%

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa hasil belajar pretes siswa kelas kontrol dengan media konvensional atau papan tulis hitam dari 22 siswa menunjukkan rata-rata 50.6, hasil nilai tertinggi jatuh pada angka 75, sedangkan nilai terendah adalah 30, rentang nilai dari keduanya adalah 45. Dari 22 siswa didapat angka 80% belum tuntas dan hanya 20% yang tuntas. Adapun pada tahap postes dari 22 siswa menunjukkan rata-rata 55.1, didapat nilai tertinggi sebesar 80, sedangkan nilai terendah sebesar 30, rentang nilai antara pretes dan postes adalah 50. Apabila mengacu pada nilai ketuntasan minimum yang ditentukan peneliti yaitu, 70% siswa belum tuntas dan hanya 30% siswa yang tuntas. Nilai atau skor terendah dikatakan belum tuntas apabila  $<60$  yang telah ditetapkan oleh peneliti dari pertimbangan kriteria dan kemampuan awal siswa.

Berdasarkan klasifikasi jenis dari nilai *pre-tes* dan *pos-tes* di atas, nilai Hasil Belajar siswa pada kelas kontrol, dapat dikategorikan sebagai berikut:

**Tabel 4.6**

**Prosentase Nilai *Pre-test* dan *Pos-test* Kelas Kontrol**

No	Kategori	Kriteria	Kelas Kontrol
----	----------	----------	---------------

			Pretest		Posttest	
			F	%	F	%
1	Sangat Baik	80-100	-	-	1	3.33%
2	Baik	70-79	1	3.33%	4	16.66%
3	Cukup Baik	60-69	2	16.66%	2	10%
4	Kurang Baik	<60	19	80%	15	70%
Jumlah			22	100	22	100

Berdasarkan tabel di atas, siswa yang mendapat nilai dengan kategori sangat baik pada kelas kontrol tahap awal (pretes) tidak ada sama sekali, sedangkan pada tahap postes siswa yang mendapat kategori sangat baik pada kelas kontrol berjumlah 1 siswa atau 3.33%. Siswa yang mendapat kategori baik pada kelas kontrol tahap pretes berjumlah 1 siswa atau 3.33%, sedangkan pada tahap postes siswa yang mendapat kategori baik pada kelas kontrol berjumlah 4 siswa atau 16.66%. Adapun kategori baik pada kelas kontrol tahap pretes berjumlah 2 siswa atau 16.66%, sedangkan pada tahap postes siswa yang mendapat kategori cukup baik pada kelas kontrol tahap postes berjumlah 2 siswa atau 10%. Adapun kategori kurang baik pada kelas kontrol tahap awal berjumlah 19 siswa atau 80%, sedangkan pada tahap siswa postes siswa yang mendapat kategori kurang baik berjumlah 15 siswa atau 70%.

Dari prosentase tersebut, dapat disimpulkan bahwa tidak ada peningkatan hasil belajar yang signifikan antara pretes dan postes pada kelas kontrol. Deskripsi nilai hasil belajar antara pretest dan posttest cenderung tidak ada peningkatan yang signifikan. Artinya, kelas yang hanya menggunakan media konvensional tanpa ada pengembangan, hasil belajar siswa cenderung meningkat tapi tidak terlalu

signifikan. Hal itu dapat dibuktikan dari nilai hasil belajar yang telah dipaparkan dalam tabel.

### C. Uji Hipotesis Penelitian

Langkah selanjutnya adalah uji analisis. Adapun yang digunakan dalam uji analisis ini adalah Uji-t (*t-test*) dua sampel (*Independent Sample Test*). Berdasarkan hasil analisis statistik dengan menggunakan bantuan *SPSS 14*. Terlihat adanya perbedaan hasil belajar kelas eksperimen dengan kelas kontrol yang ditunjukkan oleh tabel di bawah ini

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil	Equal variances assumed	5,932	,018	3,980	58	,000	15,66667	3,93603	7,78785	23,54549
	Equal variances not assumed			3,980	53,874	,000	15,66667	3,93603	7,77498	23,55836

**Gambar: 4.1**

#### Hasil Hitung Uji-t *Independent Sample Test*

Pengajuan Hipotesis:

$H_0$ : Tidak terdapat pengaruh Hasil Belajar siswa kelas IV MIN 1 Jombang dengan menggunakan media pembelajaran *flashcard* dalam proses pembelajaran.

$H_1$ : Terdapat pengaruh Hasil Belajar siswa kelas IV MIN 1 Jombang dengan menggunakan media pembelajaran *flash card* dalam proses pembelajaran.



Kaidah Keputusan:

- Jika probabilitas  $> 0.05$ , maka  $H_0$  diterima
- Jika probabilitas  $< 0.05$ , maka  $H_0$  ditolak

Terlihat bahwa  $t$  hitung untuk hasil, Hasil Belajar dengan *Equeval variance assumed* (diasumsikan kedua varians sama) adalah 3.980 dengan probabilitas 0.00. dan nilai probabilitas  $0.00 < 0.05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Jadi kesimpulanya bahwa  $H_1$  diterima, maka terdapat perbedaan antara kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran *flashcard* dengan kelas kontrol yang masih menggunakan media konvensional. Berdasarkan dari hasil hitung sesuai prosentase terdapat peningkatan yang signifikan dari kelas eksperimen yang dalam proses pembelajarannya menggunakan media *Flash Card* yaitu dari 22 siswa 26.66% yang tuntas pada tahap *pre-tes*, sedangkan pada tahap *pos-tes* meningkat menjadi 76.66% siswa yang tuntas. Untuk kelas kontrol sendiri dari 22 siswa 20% yang tuntas pada tahap *pre-tes* dan 30% yang tuntas pada tahap *pos-tes*. Media pembelajaran *flash card* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap Hasil Belajar siswa kelas IV MIN 1 Jombang

## **BAB V**

### **PEMBAHASAN**

#### **A. Pengaruh Hasil Belajar Siswa Materi Bentuk Rumah Adat Sebelum Menggunakan Media Flashcard Dalam Proses Pembelajaran Kelas IV MIN 1 Jombang**

Dalam penelitian ini sebelum peneliti mengamati kegiatan pembelajaran di dalam sekolah, untuk mengetahui proses pembelajaran materi bentuk rumah adat yang di samaikan oleh guru kelas. Setelah selesai peneliti melanjutkan dengan wawancara dengan guru kelas mengenai kendala apa saja yang dihadapi saat melaksanakan pembelajaran dengan siswa. Setelah selesai peneliti melanjutkan ke tahap selanjutnya yaitu melakukan pretes terhadap siswa kelas IV . setelah melakukan pretes maka tahap selanjutnya mengolah data hasil pretes sehingga menghasilkan nilai sebagai berikut

Berdasarkan dari hasil hitung sesuai prosentase terhadap hasil dari pretes dari 22 siswa kelas IVF dan IVD, untuk kelas IVF (kelas kontrol) dari ke 22 siswa menunjukkan rata-rata 50,6, hasil nilai tertinggi di angka 75, sedangkan nilai terendah adalah 30, rentang nilai dari keduanya adalah 40. Sedangkan kelas IVD (kelas eksperimen) adalah dari ke 22 siswa menunjukkan rata-rata nilai 47,6, hasil nilai tertinggi adalah 75, sedangkan nilai terendah adalah 25, sehingga rentang nilai keduanya adalah 50. Dari 22 siswa kelas eksperimen sebelum di berikan perlakuan di dapat angka 73,33% belum tuntas dan hanya 26,66% yang tuntas.

Jadi dapat disimpulkan bahwa hasil belajar sebelum adanya media pembelajaran flashcard kurang membantu dalam meningkatkan hasil belajar siswa, sehingga perlu adanya media untuk meningkatkan hasil belajar.

## **B. Pengaruh Media Pembelajaran *Flashcard* terhadap Hasil Belajar Siswa**

### **Kelas IV MIN 1 Jombang**

Dalam penelitian ini media pembelajaran *flashcard* memiliki pengaruh terhadap Hasil Belajar siswa kelas IV MIN 1 Jombang dibuktikan mulai dari awal proses penelitian yaitu nilai pretes siswa, baik kelas eksperimen, maupun kontrol. Meningkatkan Hasil Belajar pretes siswa kelas eksperimen sebelum menggunakan media *Flash Card* dari 22 siswa menunjukkan rata-rata 47.6, hasil nilai tertinggi jatuh pada angka 75, sedangkan nilai terendah adalah 25. Bandingkan dengan keterampilan berbicara pretes siswa kelas kontrol dengan dari 22 siswa menunjukkan rata-rata 50.6, hasil nilai tertinggi jatuh pada angka 75, sedangkan nilai terendah adalah 30. Untuk nilai tertinggi antara kelas kontrol dan eksperimen memiliki nilai yang sama yaitu 75. Namun, dari rata-rata nilai keseluruhan kelas kontrol unggul sedikit dengan 50.6, sedangkan kelas eksperimen dengan rata-rata 47.6 nilai pretesnya. Untuk nilai posttest hasil belajar kelas eksperimen setelah menggunakan media *Flash Card* dari 22 siswa menunjukkan nilai rata-rata 70.8, hasil nilai tertinggi jatuh pada angka 95, sedangkan nilai terendah adalah 35. Terdapat peningkatan yang signifikan dari rata-rata nilai dan nilai tertinggi kelas eksperimen. Bandingkan dengan kelas kontrol 22 siswa menunjukkan rata-rata 55.1, didapat nilai tertinggi sebesar 80, sedangkan nilai terendah sebesar 30. Tidak

terdapat peningkatan yang signifikan setelah postes dari kelas kontrol, karena tidak ada perlakuan.

Nilai atau skor terendah dikatakan belum tuntas apabila  $< 60$  yang telah ditetapkan oleh peneliti dari pertimbangan kriteriaa dan kemampuan awal siswa, maka dari 22 siswa kelas eksperimen sebelum diberikan perlakuan didapat angka 73.33% belum tuntas dan hanya 26.66% yang tuntas. Setelah menggunakan media *Flash Card* didapat angka 23.33% belum tuntas dan 76.66% yang tuntas. Dapat dilihat terdapat peningkatan yang signifikan siswa yang tuntas dan tidak setelah diberi perlakuan. Untuk kelas kontrol dari 22 siswa didapat angka 80% belum tuntas dan hanya 20% yang tuntas pada saat pretes. Pada saat postes dari 22 siswa didapat angka 70% belum tuntas dan hanya 30% yang tuntas. Dapat dilihat tidak terdapat peningkatan yang signifikan siswa yang tuntas dan tidak.

Jadi, dapat disimpulkan dari penjelasan pada paragraf sebelumnya tentang hasil analisis antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen terdapat perbedaan. Kelas eksperimen yang telah diberi perlakuan dengan media *Flash Card* dalam pembelajarannya mengalami peningkatan nilai yang signifikan dibanding dengan kelas kontrol yang tidak diberi perlakuan.

Dalam islam media pembelajaran juga dianjurkan dalam menyampaikan pembelajaran salah satu perintah terdaat di dalam surat al-baqorah ayat 3, yang artinya sebagai berikut “Dan Dia mengajarkan kepada Adam Nama-nama (benda-benda) seluruhnya, kemudian mengemukakannya kepada Para Malaikat lalu berfirman: "Sebutkanlah kepada-Ku nama benda-benda itu jika kamu memang benar orang-orang yang benar!". Dari ayat tersebut Allah mengajarkan kepada

Nabi Adam a.s. nama- nama benda seluruhnya yang ada di bumi, Kemudian Allah memerintahkan kepada malaikat untuk menyebutkannya, yang sebenarnya belum diketahui oleh para malaikat. Benda-benda yang disebutkan oleh Nabi Adam a.s. diperintahkan oleh Allah swt. tentunya telah diberikan gambaran bentuknya oleh Allah swt.

Dierkuwat lagi dengan hadis yang di riwayatkan oleh Ibnu Hajar Atsqalani hadis yang ke 6054. Yang artinya adalah “Telah menceritakan pada kami Sodaqoh bin Fadhil, telah memberikan kabar kepadaku Yahya bin Sa’id dari Sofyan, beliau bersabda: Telah menceritakan kepadaku bapak ku dari Mundzir dari Robi’ bin Khusein dan Abdullah R.A, Beliau bersabda: Nabi SAW pernah membuat garis (gambar) persegi empat dan membuat suatu garis lagi di tengah-tengah sampai keluar dari batas (persegi empat), kemudian beliau membuat banyak garis kecil yang mengarah ke garis tengah dari sisi-sisi garis tepi, lalu beliau bersabda: Beginilah gambaran manusia. Garis persegi empat ini adalah ajal yang pasti bakal menyimpannya, sedang garis yang keluar ini adalah angan- angannya, dan garis-garis kecil ini adalah berbagai cobaan dan musibah yang siap menghadangnya. Jika ia terbebas dari cobaan yang satu, pasti akan tertimpa cobaan lainnya, jika ia terbebas dari cobaan yang satunya lagi, pasti akan tertimpa cobaan lainnya lagi. (HR. Imam Bukhori)”

## **BAB VI**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Hasil dari pemaparan data dan analisis data pada bab sebelumnya, maka peneliti mengambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Berdasarkan penelitian bahwa sebelum adanya media hasil belajar materi bentuk rumah adat kurang memuaskan. Itu terbukti hasilnya adalah dari 22 siswa kelas eksperimen 73% siswa tidak tuntas dalam melaksanakan pretes sedangkan yang tuntas hanya 23%. Itu menunjukkan bahwa peran media pembelajaran sangat penting bagi seorang guru.
2. hasil analisis antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen terdapat perbedaan. Kelas eksperimen yang telah diberi perlakuan dengan media *Flash Card* dalam pembelajarannya mengalami peningkatan nilai yang signifikan dibanding dengan kelas kontrol yang tidak diberi perlakuan

#### **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka saran peneliti adalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran yang baik adalah seorang guru yang mengetahui karakter siswanya dengan memberi fasilitas dan pelayanan yang tepat, sehingga siswa dalam proses pembelajaran secara suka rela dan senang untuk belajar. Salah satu cara yaitu dalam penyampaian harus kreatif dan inovatif dalam memanfaatkan media serta referensi yang luas dan baru.

2. Penelitian selanjutnya dapat dilakukan dengan cara mengembangkan penelitian sejenis tetapi dengan pokok bahasan yang berbeda. Sehingga dapat dilihat bahwa penggunaan media pembelajaran *flashcard* ini dapat diterapkan sebagai media pembelajaran yang dapat menunjang kegiatan belajar mengajar.

## DAFTAR PUSTAKA

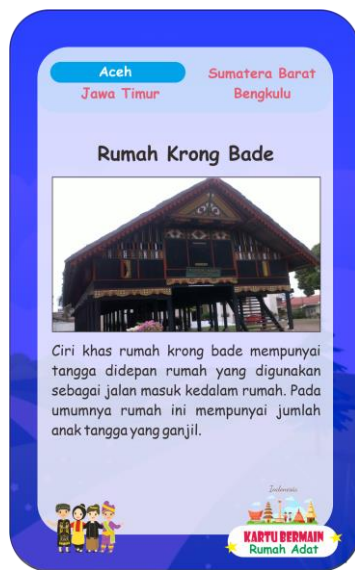
- Anggoro, Toha. 2007. *Metode Penelitian*. Jakarta: Pusat Penertjemah Universitas Terbuka
- Akbar, Sa'dun. 2013. *Intrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Anderson, H. Ronald. 1987. *Pemilihan dan Pengembangan Media untuk Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali.
- Anitah, Sri. 2009. *Media Pembelajaran*. Skripsi. Surakarta: UNS Press.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Dasar- Dasar Evaluasi Penelitian*. Jakarta: Bimi Aksara
- Azhar, Arsyad. 1997. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Hasan, Iqbal. 2002. *Metode Penelitian dan Aplikasi*. Jakarta: GhaliaIndonesia
- Jurnal Pendidikan Universitas Garut Vol. 04, No. 01
- Jurnal Pendidikan Sains Indonesia Vol. 05, No. 01.
- M. echols john dkk. 2005. *Kamus Inggris Indonesia*. Jakarta: Gramedia.
- Munadi, Yudhi. 2015. *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: GP Press Group.
- Nurgiantoro, Burhan. 1988. *Dasar-dasar Pengembangan Kurikulum Sekolah*. Yogyakarta: BPFE.
- Purwanto. 2009. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rosyada, dede. 2013. *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta Selatan: GP Press Grub
- Sadiman, S. Arif. 2014. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Setyosari, Punaji. 2010. *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana.
- Sanaky, AH. Hujair. 2009. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safira Insania press.
- Santoso, imam teguh. 2013. *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Budaya Daerah untuk Mengoptimalkan Pendidikan Karakter Pada Anak di Taman Kanak-kanak*. Skripsi, Semarang Universitas Negri Semarang.



- Sudarmayati. 2001. *Sumber Daya Manusia dan Produktifitas Kerja*. Jakarta: Bumi Aksara
- Sukmadinata, Syahodin Nana. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosydakarya
- Sugiyono. 2011. *Metodologi Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Supriyono, Agus. 2011. *Cooperatif Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Syah, Muhibbin. 2003. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Tim Peyusun Pusat Bahasa. 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No 20. tentang kurikulum.
- [https://id.wikipedia.org/wiki/Rumah\\_tradisional](https://id.wikipedia.org/wiki/Rumah_tradisional). Akses tanggal 28 juli 2019.
- Pukul 15: 37WIB

# LAMPIRAN

## Lampiran Media Flash Card



Gambar 1 tampak depan mediaflash card Gambar 2 tampak belakang media flash card



Gambar 3 nama- nama provinsi di indonesia

Gambar 4 nama-nama rumah adat



**Gambar 5 wadah flash card**

### **Lampiran dokumentasi di kelas**



**Gambar 6 siswa kelas eksperimen saat mengerjakan tes pretes**



**Gambar 7 siswa bermain kartu bermain**



**Gambar 8 siswa bermain kartu bermain**



**Gambar 9 suasana kelas kontrol**



**Gambar 10 suasana kelas kontrol**



## Lampiran soal tes pre test dan pos test

Nama :

Kelas :

No Absen :

### Soal Pre- test

---

1. Tarik garis sesuai nama provinsi dan gambar rumah adat

Sumatera Selatan ●



Sumatera Barat ●



Jawa Timur ●



Sulawesi Barat ●



2. Rumah adat di bawah ini merupakan rumah adat yang berasal dari provinsi

- a. DKI Jakarta
- b. Jawa Barat
- c. Sumatera Utara
- d. Yogyakarta



3. Apa nama rumah adat dari Provinsi Jawa Tengah

- a. Gadang
- b. Joglo
- c. Honai
- d. Bangsal kencono

4. Rumah adat pada gambar di bawah terdapat di provinsi

- a. Maluku
- b. NTT
- c. Papua
- d. NTB



5. Apa nama rumah adat provinsi Bali

- a. Kabaya
- b. Gantar
- c. Gapura Candi Bantar



- d. Balon
- 6. Apa ciri khas rumah adat Gadang
  - a. Bentuknya memanjang
  - b. Atap meyerupai tanduk kerbau
  - c. Memiliki tinggi 1 meter
  - d. Memiliki kamar banyak
- 7. Tarik gambar rumah adat ke nama provinsi yang tepat



● Sulawesi Selatan



● Sulawesi Tenggara



8. Apa yang kamu ketahui tentang rumah adat joglo

9. Apa ciri-ciri rumah adat dari Papua

10. Sebutkan nama-nama rumah adat yang ada di Indonesia

Nama :  
Kelas :  
No Absen :

Soal Pos- test

---

1. Ada berapa jumlah provinsi di Indonesia
  - a. 33
  - b. 34
  - c. 35
  - d. 32
2. Apa nama rumah adat dari Kalimantan Selatan
  - a. Rumah Lamin
  - b. Rumah Baileo
  - c. Rumah Baloy
  - d. Rumah banjar Bubukan Tinggi
3. Apa ciri khas rumah adat Gadang
  - a. Atap meyerupai tanduk kerbau
  - b. Bentuknya panjang
  - c. Memiliki tinggi 1 meter
  - d. Memiliki kamar banyak
4. Apa ciri dari rumah adat Joglo
  - a. Bentuknya minimalis
  - b. Memiliki tangga dengan jumlah ganjil
  - c. Di buat tempat tinggal raja zaman dulu
  - d. Bentuknya yang besar
5. Rumah adat pada gambar di bawah terletak di provinsi
  - a. Kalimantan Barat
  - b. Sulawesi Tenggara
  - c. Sulawesi Selatan
  - d. NTT



6. Sebutkan nama-nama rumah adat yang ada di Indonesia

7. Tarik garis sesuai nama provinsi dan gambar rumah adat

Yogyakarta ●



Sulawesi Tenggara ●



Kalimantan Timur ●





Bali



8. Perhatikan gambar di bawah ini



Sebutkan ciri-ciri gambar rumah adat tersebut

9. Apa yang kamu ketahui tentang rumah adat Honai

10. Perhatikan gambar di bawah ini



Sebutkan persamaan dan perbedaan pada gambar rumah adat

# Lampiran Independen sampel test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil	Equal variances assumed	5,932	,018	3,980	58	,000	15,66667	3,93603	7,78785	23,54549
	Equal variances not assumed			3,980	53,874	,000	15,66667	3,93603	7,77498	23,55836

**Lampiran Hasil Pre tes dan pos test kelas eksperimen**

No	Nama Siswa	Kelas	Hasil Tes	
			Pre test	Pos test
1	Abdul Hafizh	IV-D	25	30
2	Adjuning Cinta	IV-D	50	65
3	Ahmad Rayhan Yafianza	IV-D	70	95
4	Ahmad rizarafi'i	IV-D	35	85
5	Amirah Najwa Nashir	IV-D	45	75
6	Ammar Fatih	IV-D	45	80
7	Azmila Ittaqitafuzi	IV-D	35	75
8	Daffa Wahyu Pratama	IV-D	60	80
9	Faghfirly Risalah Al Haqiqi	IV-D	65	80
10	Fawaz Zuhair A	IV-D	55	85
11	Innaha Nur F	IV-D	65	75
12	Izha Ainia Cahya Rasti	IV-D	65	85
13	Juniar Dikna Arifina	IV-D	55	85
14	Krisna Anugrah P	IV-D	40	65
15	Muhammad dimas Putra M	IV-D	35	65
16	Mersya Ayu O	IV-D	40	50
17	Miftahusniyyah .Y.P	IV-D	30	40
18	Muhammad Akndan N	IV-D	40	50
19	Muhammad Arzak Rianko	IV-D	55	95
20	Muhammad Nuzul Fatu	IV-D	55	80
21	Muhammad Zakkariya Nurrohman	IV-D	35	50
22	Zenith Aisyah Virdiani	IV-D	45	75



**Lampiran Hasil pre tes dan pos test kelas kontrol**

No	Nama Siswa	Kelas	Hasil Tes	
			Pre test	Pos test
1	Abiy Hanif Zahrani	IV-F	45	55
2	Citra Aulia Maharani	IV-F	55	70
3	Ahmad Fahri Abdul R	IV-F	30	35
4	Amanda Rahmadina	IV-F	40	55
5	Aqila Naura Safira	IV-F	55	75
6	Atha Ahmad Nasadi	IV-F	55	75
7	Athanesia Aurela	IV-F	45	55
8	Daifalloh	IV-F	55	60
9	Della Fitri Arifinanti	IV-F	60	75
10	Fatimah Az Zahrah	IV-F	50	50
11	Firmansyah Dwi Baskoro	IV-F	50	50
12	Fitri Madzuroatul J	IV-F	40	45
13	Ganendra Putra Athailillah	IV-F	55	55
14	Gracia Sabria Azahra	IV-F	60	55
15	Keisya Anindiya Yofa Putri	IV-F	40	40
16	Muhamad Gilang Irsyadi A	IV-F	75	80
17	Maulana Rasya Arsyah	IV-F	50	50
18	Maulida Rizky Amanda	IV-F	40	45
19	Mayra aqila Hafid	IV-F	50	55
20	Mohammad Yoga Putra Pratama	IV-F	55	60
21	Mucahamad Mahfudz Firdaus	IV-F	35	35
22	Muhamad Affan Rofani	IV-F	55	55

## BIODATA MAHASISWA



Nama : Lovi Agus Setiawan  
NIM : 15140030  
Tempat/ Tanggal lahir : Banyuwangi, 03 Agustus 1996  
Fak./Jur./Prog. Studi : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan Guru  
Madrasah Ibtidaiyah/Pendidikan Guru Madrasah  
Ibtidaiyah  
Tahun Masuk : 2015  
Alamat Rumah : Dsn. Sumber Jambe Rt 005 Rw 001 DS. Temurejo  
Kec. Bangorejo  
No.Telpon : 082301611603  
Email : aguslovi55@gmail.com  
Riwayat Pendidikan : 1. TK Khatijah 173  
2. SDN 4 Temurejo  
3. MTs N Sambirejo  
4. MAN Pesanggaran .  
5. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim  
Malang

Malang, 03 April 2020  
Mahasiswa,

**Lovi Agus Setiawan**  
NIM. 15140030